

ONLINE EDUKACIJA ZA NASTAVNIKE U KS-HNK I RS

Kvalitetno učenje i podučavanje u online okruženju:

UNAPREĐENJE DIGITALNIH KOMPETENCIJA NASTAVNIKA

M2: Prikupljanje različitih dokaza o znanju i učenju učenika

Amela Sambolić Beganović, Mojca Suban i Brigita Žarkovič-Adlešič
[Zavod RS za šolstvo, Slovenija](#)



PREDAVATELJICE



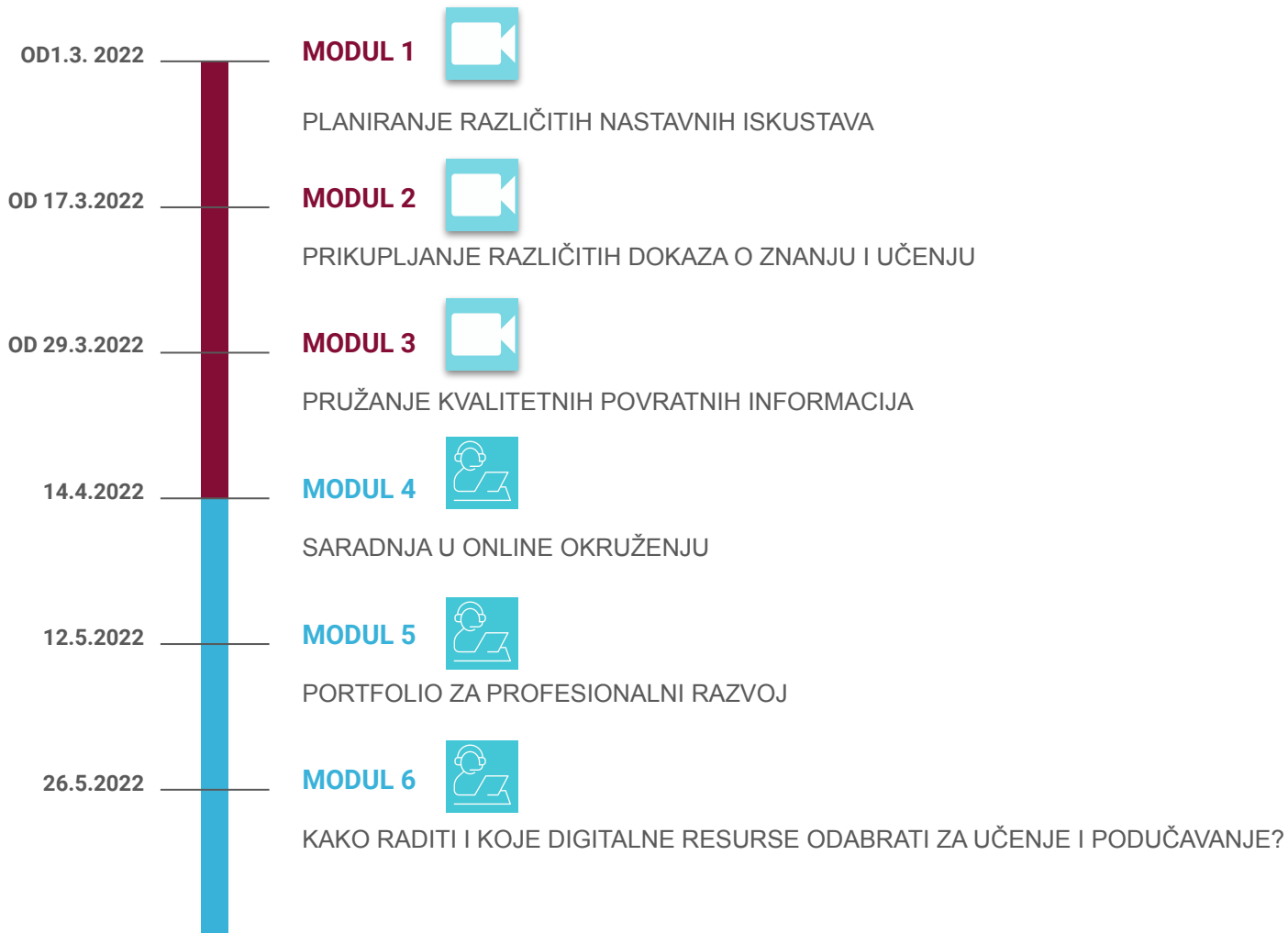
Amela Sambolić Beganović
amela.sambolic-beganovic@zrss.si



Mojca Suban
mojca.suban@zrss.si




Brigita Žarkovič-Adlešič
brigita.zarkovic-adlesic@zrss.si




Edukacija nastavnika: Online pitanja i odgovori


Podrobnosti dogodka

 7. 4. 2022, 16:00 - 7. 4. 2022, 17:00
Časovni pas: (UTC+01:00) Beograd, Bratislava, Budimpešta, Ljubljana, Praga


 Srečanje v Microsoft Teamsih

 Pridružite nam se, uz prethodnu prijavo, na online događaju na kojem ćemo diskutirati o sadržaju prva tri modula, predstaviti predviđene aktivnosti za druga tri modula te odgovoriti na vaša pitanja vezana na sadržaj edukacije.

Govorniki

 **Amela Sambolić Beganović**
Savjetnica za matematiku na Zavodu RS za školstvo

 **Mojca Suban**
Savjetnica za matematiku na Zavodu RS za školstvo

 **Brigita Žarković Adlešič**
vođa odjeljenja za profesionalni razvoj

Registriraj se za ta dogodek

* Zahtevano

Ime *

Priimek *

E-poštni naslov *

Naziv delovnega mesta *

Organizacija *

Mesto *

Vaša pitanja vezana na sadržaj edukacije. *

Registriraj se zdaj

Govorniki



Edukacija za nastavnike

Potreba uvođenja promjena u obrazovanje, novih praksi i metoda rada te novih pristupa učenju i podučavanju, uključujući i online okruženje, prepoznata je globalno, a razvijene zemlje svijeta već su potvrdile da će buduću potrebu ekonomije i tržišta rada zahtijevati značajno drugačija znanja, vještine i kompetencije. Podučavanje koje omogućava razvijanje kompetencija kritičkog razmišljanja, kreativnosti, komunikacije i kolaboracije/saradnje (4k kompetencije) te digitalnih kompetencija zahtjeva pružiti će učenicima sticanje ključnih znanja, vještina i kompetencija koja su im potrebna da bi se uspješno nosili sa izazovima i potrebama tržišta vremena u kojem žive.

Projekt općeg obrazovanja (TABLA) koji finansira Američka agencija za međunarodni razvoj (USAID), a provodi organizacija Save the Children, prepoznaje navedene potrebe i djeluje u okviru osnovnog i srednjeg obrazovanja te nudi okvir i podršku obrazovnim institucijama u ciljanim područjima za uvođenje neophodnih promjena i unapređenja u obrazovnu politiku, praksu i kulturu, što podrazumijeva i podršku u kreiranju i modeliranju kontinuiranog stručnog usavršavanja, kvalitetno učenje i podučavanje u online okruženju.

U saradnji sa **Zavodom Republike Slovenije za šolstvo (ZRSS)**, projekt TABLA profesionalcima u obrazovanju u BiH pruža podršku radi jačanja njihovih stručnih kapaciteta.

Upravo s tim ciljem organizovana je online edukacija (webinar) na temu: **Kvalitetno učenje i podučavanje u online okruženju sa fokusom na unapređenju digitalnih kompetencija nastavnika!**



Moduli

Edukacija nastavnika na temu **Kvalitetno učenje i podučavanje u online okruženju sa fokusom na unapređenju digitalnih kompetencija nastavnika** je sastavljena iz 6 modula. Kroz svih šest modula smislano se kombinuju, povezuju i prepliću sjedeći sadržaji:

1. Planiranje različitih nastavnih iskustava učenja (snimka će biti dostupna od 1.3.2022)
2. Prikupljanje različitih dokaza o znanju i učenju (snimka će biti dostupna od 17.3.2022)
3. Pružanje kvalitetnih povratnih informacija (snimka će biti dostupna od 1.3.2022)
4. Suradnja u online okruženju (webinar, 14.4.2022 od 16. do 18. časova)
5. Portfolio za profesionalni razvoj (webinar, 12.5.2022 od 16. do 18. časova)
6. Kako raziti i koje digitalne resurse izabrati (webinar, 26.5.2022 od 16. do 18. časova)

Svi moduli su pripremljeni kao kombinacija predavanja, individualnog rada, prezentacija i diskusije. Uz pomoć linkovima možete pristupiti stranicama pojedinih modula, na kojima predstavljamo sadržaj i raspored provođenja modula. Prvo tri modula su snimljena. Druga tri modula moći ćete pratiti online, ako se na njih prijavite putem registracijskog obrazca kojemu možete pristupiti na stranici modula.

Između prvog i drugog modula se nam, uz prethodnu prijavu, pridružite na online događaju, 7. aprila u 16. časova, na kojem ćemo diskutirati o sadržaju prvog tri modula i predstaviti predviđene aktivnosti na drugom tri modula.

M1: Planiranje različitih nastavnih iskustava

Moduli | 0 komentara

Na prvom modulu ćemo opredjeliti koncept i značenje planiranja te nabrojati različita iskustva učenja. Definisat ćemo kriterije uspješnosti za planiranje različitih iskustava u učenju.

Upoznat ćemo se sa mrežom za reflektiranje uloge digitalnih tehnologija. Razmatrat ćemo primjer pripreme na čas u kontekstu uključenosti različitih iskustava u učenju i upotrebe digitalne tehnologije. Razgovarat ćemo o didaktičkom potencijalu alata **TRICIDER** i **SLIDO** i o tome što učenicima, u kontekstu ishoda učenja i razvoja digitalnih (i ostalih) kompetencija, omogućava rad sa tim alatom.

Učesnici će zatim isprobati digitalne alate **TRICIDER** i **SLIDO** i shvatiti njihov potencijal u skladu s područjima DigComp 2.1 i DigCompEdu.

Pokazat ćemo neke osnovne upute za rad sa alatima (na primjer: dodavanje nove rasprave, ideje, glasanje, dodavanje pitanja, dijeljenje, ...)

Učesnici će planirati i uz pomoć odabranih alata pripremiti jedno iskustvo za učenike u kontekstu kriterija uspješnosti. Svoj rad će podijeliti sa ostalim učesnicima.

Snimka



Gradivo



INDIVIDUALNI RAD

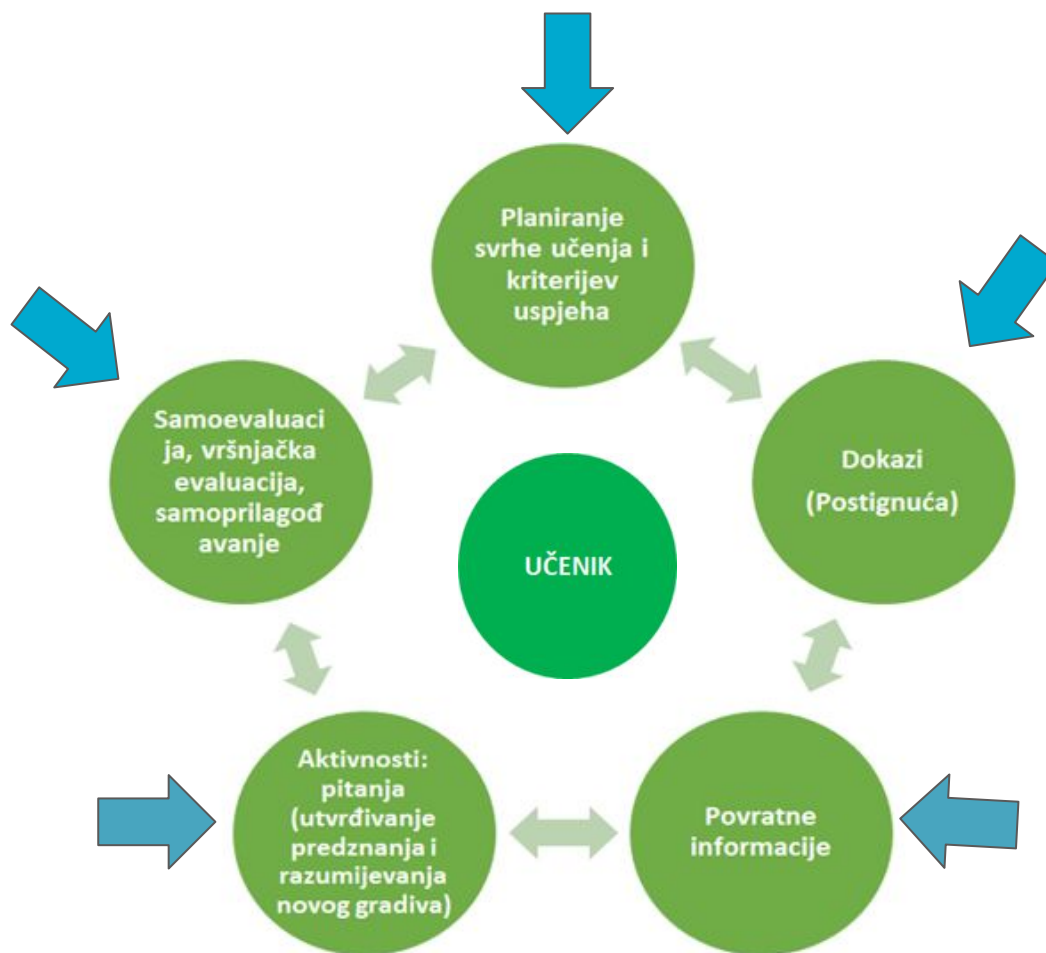
Ako već niste onda obavezno pogledajte snimku prvog modula.

Snimka



Gradivo

ELEMENTI FORMATIVNOG PRAĆENJA



SAMOEVALUACIJA - ulazni listić



USAID FROM THE AMERICAN PEOPLE

Save the Children

Samoevaluacija, ulazni listić

Online edukacija nastavnika:

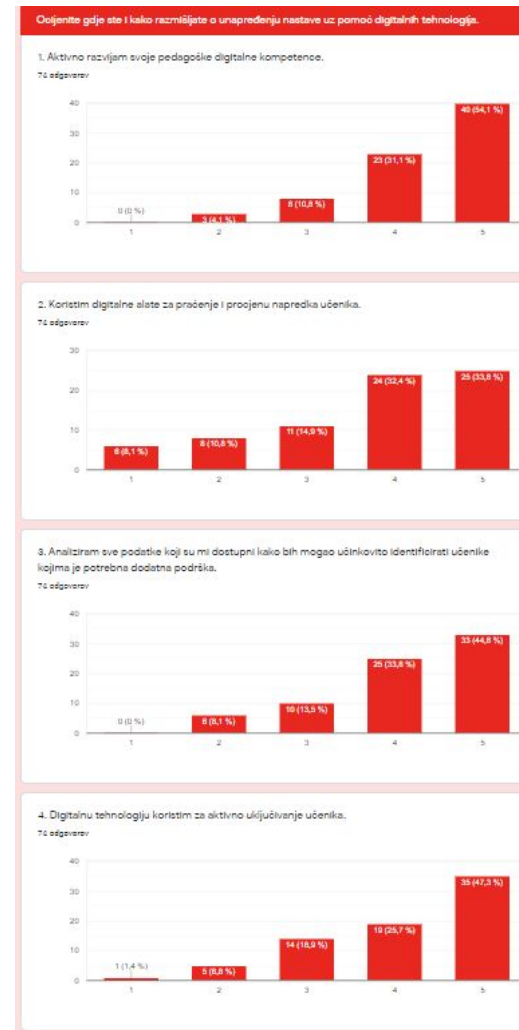
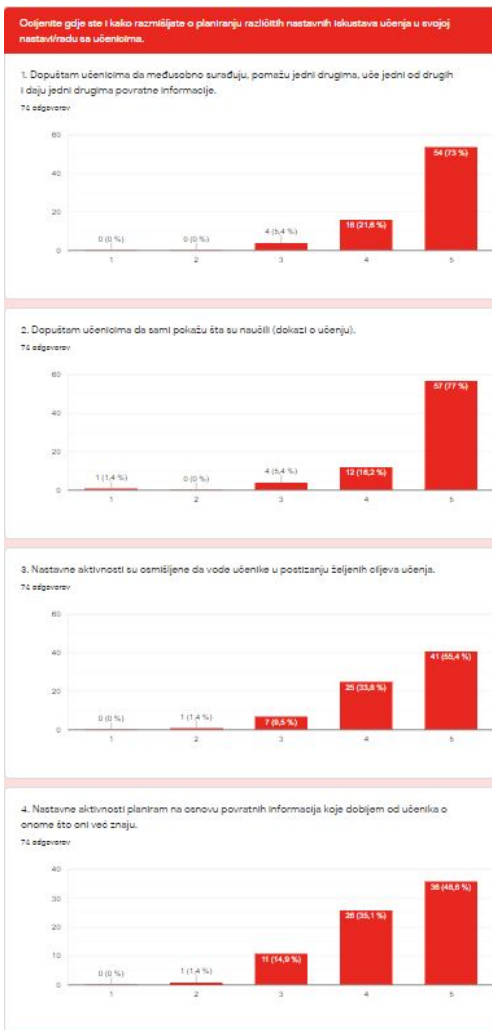
Kvalitetno učenje i podučavanje u digitalnoj eri sa fokusom na unapređenje digitalnih kompetencija nastavnika

Modul 1: Planiranje nastavnih iskustava

msamb... (ni deljeno) Preklopi med računi

Počisti obrazec

SAMOEVALUACIJA - ulazni listić



SAMOEVALUACIJA - ulazni listić

Kreirati besplatnu web-stranicu za učenje.

Unaprijediti svoje digitalne kompetencije

Pobliže se upoznati sa principima praćenja napretka učenika

Razdelek 4 od 4

Šta znate, šta želite znati, šta očekujete...? × ⋮

Opla (neobvezno)

a) Šta vam dobro ide i mogli bi naučiti druge? *

Besedilo vprašanja z dolgim odgovorom

b) Šta se želite naučiti? *

Besedilo vprašanja z dolgim odgovorom

c) Šta očekujete od obuke? *

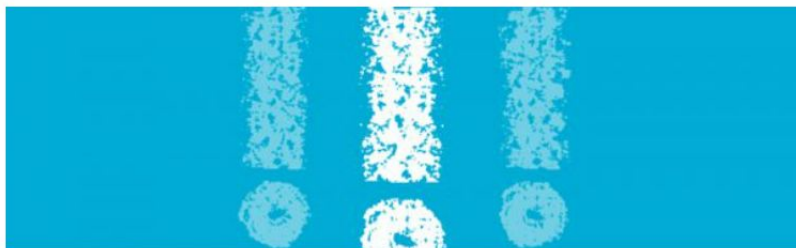
Besedilo vprašanja z dolgim odgovorom

STICANJE
NOVIH ZNANJA

**kvizovi, ppt,
ankete**



Posnetki e-uric



Posnetki krajših usposabljanj ((e-uric) ponujajo uporabne primere za pripravo in izvedbo pouka v živo in/ali na daljavo. Izbrane teme e-uric izhajajo iz konkretnih potreb strokovnih delavcev. Ogled posnetka bo gledalcem prikazal neposredno izkušnjo izobraževanja (učitelji kot učenci) ter priložnost, da se ob razlagi in demonstraciji predavateljev učijo.

e-urice 2022



Vključenost učenca v vse faze učenja in poučevanja: Formativno spremljanje in podpora učenju – v živo in na daljavo

Sodelujmo, kjerkoli in kadarkoli: Digitalna tehnologija v podporo vsem – v živo in na daljavo

Spodbujanje dobrega počutja vseh učencev

Ali znamo izkoristiti pouk na prostem?

e-urice v šolskem letu 2019/2020 in 2020/2021

- Vizualne predstavitve kot dokaz učencev/dijakov o učenju (1. e-urica)
- Posnamem in delim razlago učne teme/vsebine (2. e-urica in 13. e-urica)
- Spodbujam timsko delo in sodelovalno učenje (3. e-urica)
- Bogatim video/posnetke razlage učne teme/vsebine z interaktivnimi elementi, ki spodbujajo miselno aktivnost/učenje (4. e-urica)
- Ustvarite privlačne interaktivne učne vsebine (5. e-urica)
- Bralno matematična pismenost – Tvorjenje in upovedovanje preglednic in grafov (6. e-urica in 16. e-urica)
- Prihranite čas pri preverjanju znanja učencev/dijakov (7. e-urica in 14. e-urica)
- Kako vem, kateri digitalni vir je uporaben in resničen? (8. e-urica)

SVETOVANJA

E-urice

Posnetki e-uric

Ponudba seminarjev



Ponudba seminarjev, ki jo je pripravil Zavod RS za šolstvo, obsega tri kategorije programov.

Programi profesionalnega usposabljanja

Gre za krajše oblike programov kariernega razvoja, ki so namenjene strokovnemu in disciplinarnemu razvoju posameznega strokovnega delavca oziroma strokovnega aktiva. Programi so razvrščeni po predmetih oziroma tematskih sklopih, kar vam omogoča hitrejšo iskanje.

Dostop: [programi profesionalnega usposabljanja](#)

Dodatna ponudba ZRSŠ

Sem sodi: butična ponudba seminarjev, ki jih Zavod RS za šolstvo pripravlja in izvaja glede na aktualne vsebine, potrebe in pobude prakse.

Dostop: [programi profesionalnega usposabljanja](#) (programski sklop JZ – Mreže javnih zavodov).

Seminariji iz projekta *Krepitev kompetenc*

Gre za Seminariji iz projekta *Krepitev kompetenc strokovnih delavcev na področju vodenja inovativnega vzgojno-izobraževalnega zavoda v obdobju od 2018 do 2022* (IJZ II)

Seminariji omogočajo usposabljanje s ciljem krepitve kompetenc, ki so se zaradi nenehnih sprememb narave vzgojno-izobraževalnega dela izkazale kot pomembne za kakovostno vzgojno-izobraževalno delo.

Udeležba na usposabljanjih je brezplačna.

Dostop: [Prijavite se v spletni aplikaciji KATIS.](#)

Teme usposabljanja

- podjetništvo in podjetnost,
- vseživljenjsko učenje,
- vseživljenjska karierna orientacija,
- jezikovne kompetence učiteljev in vzgojiteljev (tudi na področju šolstva narodnih skupnosti),
- mobilnost učiteljev in vzgojiteljev,
- učne težave in učenje učenja,
- inovativni pristopi v poučevanju,
- vodenje javnega zavoda z uporabo IKT in razvoj digitalnih kompetenc,
- kakovost z uporabo podatkov NPZ in mature, podpora procesom samoevalvacije in izboljšanje učenja in poučevanja,

Resursi

Na ovoj stranici možete pronaći spisak literature i izvora, koje smo koristili za pripremu edukacije, kao i sve pripremljene materijale. Neka vam dobro posluže!

H5P – jednostavno izradite interaktivni sadržaj

H5P besplatan je alat otvorenog koda namijenjen izradi raznovrsnih interaktivnih sadržaja. Zbog svoje jednostavne uporabe, intuitivnosti i činjenice kako je ovaj alat besplatan, stekao je veliku popularnost među korisnicima koji imaju potrebu izraditi interaktivne...

[već...](#)

Canva – online grafički editor za izradu digitalnih sadržaja

Canva je brz i jednostavan web alat za grafički dizajn. Namijenjen je osobama koje nemaju skupocene alate niti znanje kako se njima koristiti ali bi svojim prezentacijama, posterima i infografikama željeli dati profesionalni izgled. Alat omogućava unaprijed...

[već...](#)

Matrica za reflektiranje upotrebe digitalne tehnologije

Sa željom da bi vam kroz edukaciju omogućili sistematično reflektiranje svih upotrijebljenih digitalnih alata i okruženja smo za vas pripremili matricu za koju bi željeli da je upotrebljavate kroz module. Matrica neka vas upućuje na razmatranje didaktičke...

[već...](#)

Tricider – razmijenimo ideje

Tricider koristite kada želite prikupiti mnoštvo ideja za neku aktivnost pri čemu svi sudionici ravnopravno mogu predložiti svoje ideje, detaljno ih obrazložiti i/ili glasati i komentirati ideje ostalih sudionika. Na taj se način potiče online diskusija na određenu...

[već...](#)

SLI.DO – angažirajte svoje učenike i učinite ih povezanim u stvarnom vremenu

Slido je digitalni alat koji korisniku omogućava postavljanje pitanja i prikupljanja povratnih informacija za vrijeme prezentacije. Sudionici svoje odgovore unose preko mobilnih uređaja i sve što je potrebno za pristup je kod i poveznica. Alat je dostupan u najnovijim...

[već...](#)

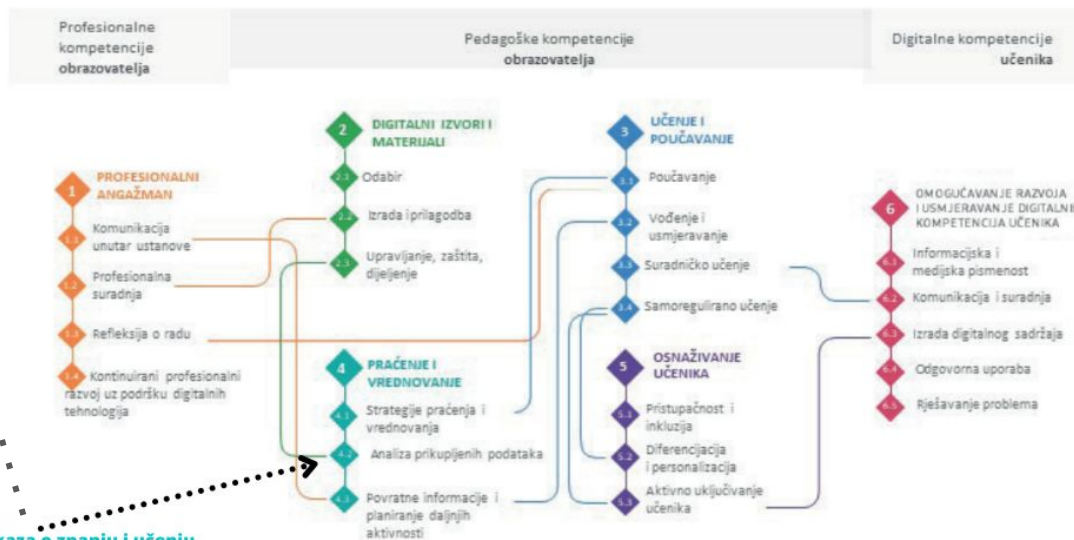
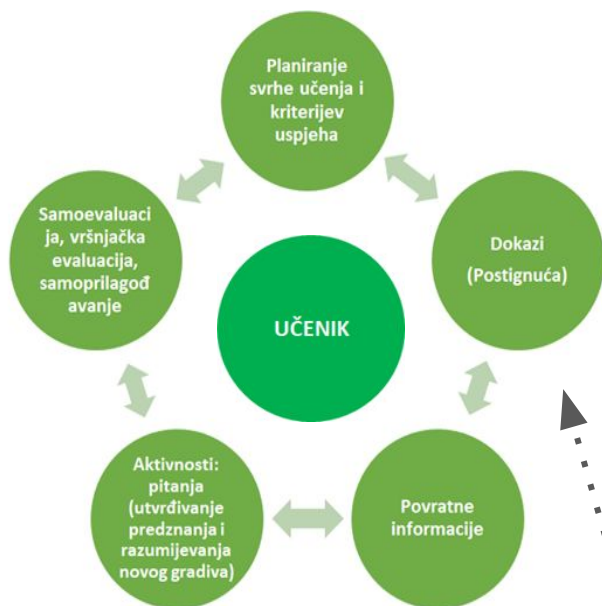
Literatura i izvori na engleskom

Dijelimo sa vama spisak literature i virova na engleskom koje smo koristili za pripremu edukacije. Ako jezik nije prevelika prepreka sigurno će vam dobro poslužiti. Savjetujemo vam da si pomognete i sa nekim od online prevodioca. Nadamo se da će vam dobro poslužiti....

[već...](#)



MODUL 2: PRIKUPLJANJE RAZLIČITIH DOKAZA O ZNANJU I UČENJU



MODUL 2: Prikupljanje različitih dokaza o znanju i učenju
(4.3. Analiza prikupljenih podataka)

SLIKA 1. – OKVIR DIGCOMPEDU



SVRHA I CILJEVI, PLAN I RASPORED 2. MODULA

Promišljat ćemo o tome čemu služe dokazi, šta nam omogućavaju,
koji dokazi su u našoj nastavi najviše prisutni.

Govorit ćemo o didaktičnom potencialu vizualnih dokaza o učenje u kontekstu viših nivoja znanja.

Predstaviti ćemo kategorije interaktivnosti digitalnih sadržaja.

Ispunjavat ćemo matricu za reflektiranje

CANVA

Što učenicima, u kontekstu ishoda učenja i razvoja digitalnih (i ostalih) kompetencija, omogućava rad sa tim
alatom, kako se upotrebljava

H5P

Što učenicima, u kontekstu ishoda učenja i razvoja digitalnih (i ostalih) kompetencija, omogućava rad sa tim
alatom, kako se upotrebljava



INDIVIDUALNI RAD

5 min

PRISTUPITE PITANJIMA/TVRDNJAMA U ALATU SLI.DO

Active poll 0

Čemu služo dokazi o učenju?

Join at
slido.com
#532 289

slido

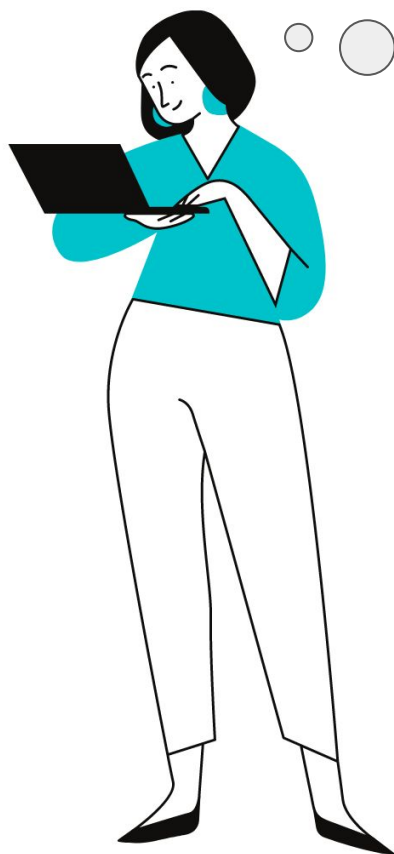


Čemu služe dokazi o učenju?

① Start presenting to display the poll results on this slide.



ČEMU SLUŽE DOKAZI O UČENJU?



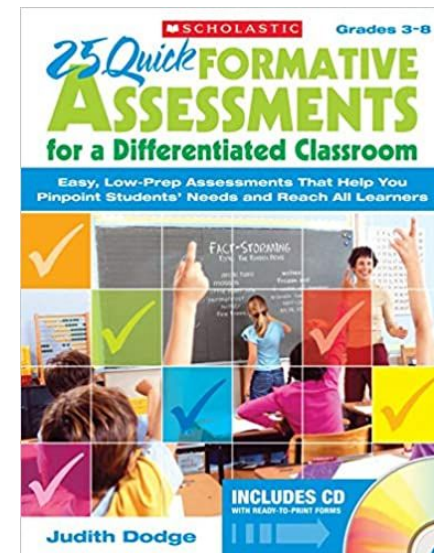
Dokazi su namijenjeni
praćenju učenikova
napretka,
razumijevanja, znanja i
učenja.



KOLIKO ČESTO SAKUPLJATI DOKAZE O UČENJU?

FORMATIVNO PRAĆENJE se temelji na prikupljanju dokaza kojima možemo provjeriti razumijevanje učenika, te jasnih kriterija za evaluaciju postignuća.

(Judith Dodge, 25 Quick Formative Assessment for Differentiated Classroom, Scholastic, NY, 2009).



1.

Utvrđivanje
predznanja

2.

Kontinuirana
provjera
znanja

3.

Završna
provjera znanja

4.

Ocjenjivanje



DOKAZIVANJE ZNANJA NA RAZLIČITE NAČINE





INDIVIDUALNI RAD

5 min

PRISTUPITE PITANJIMA/TVRDNJAMA U ALATU SLIDO



Join at
slido.com
#532 289

Koji dokazi su najčešće prisutni u vašem radu sa učenicima?

pisani tekstovi (spis, izvještaj, ...)
 0%

usmeni prikazi (izlaganje, nastup, ...)
 0%

praktični prikazi (eksperiment, ...)
 0%

digitalni prikazi (film, projekcija, ...)
 0%

medijske forme (članak, strip, ...)
 0%

interaktivni sadržaji (kviz, igra, ...)
 0%

ostalo
 0%

slido



Koji dokazi su najčešće prisutni u vašem radu sa učenicima?

① Start presenting to display the poll results on this slide.



PRIKUPLJANJE DOKAZA

--	--	--



ŠTA NAM OMOGUĆAVAJU DOKAZI O UČENJU?

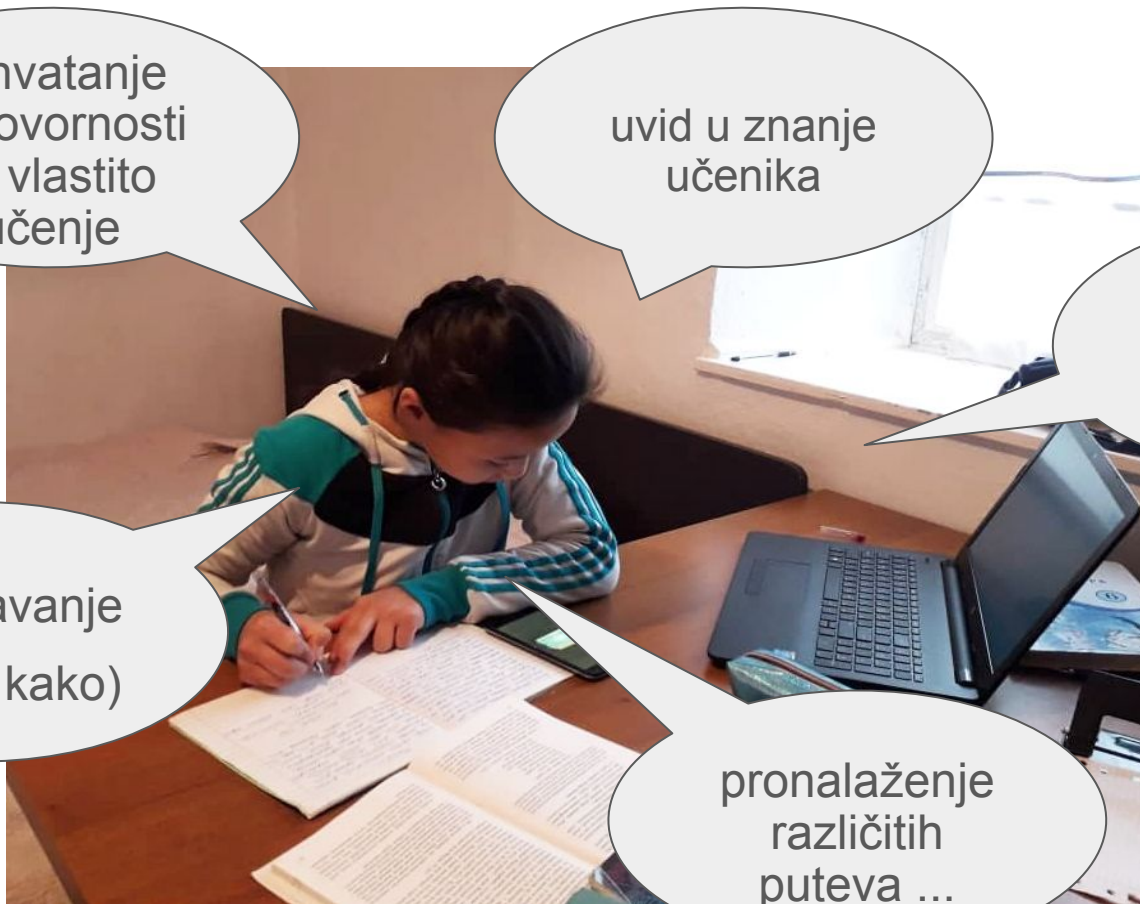
prihvatanje
odgovornosti
za vlastito
učenje

uvid u znanje
učenika

prilagođavanje
učitelja,
učenika ...

osmišljavanje
(zašto i kako)

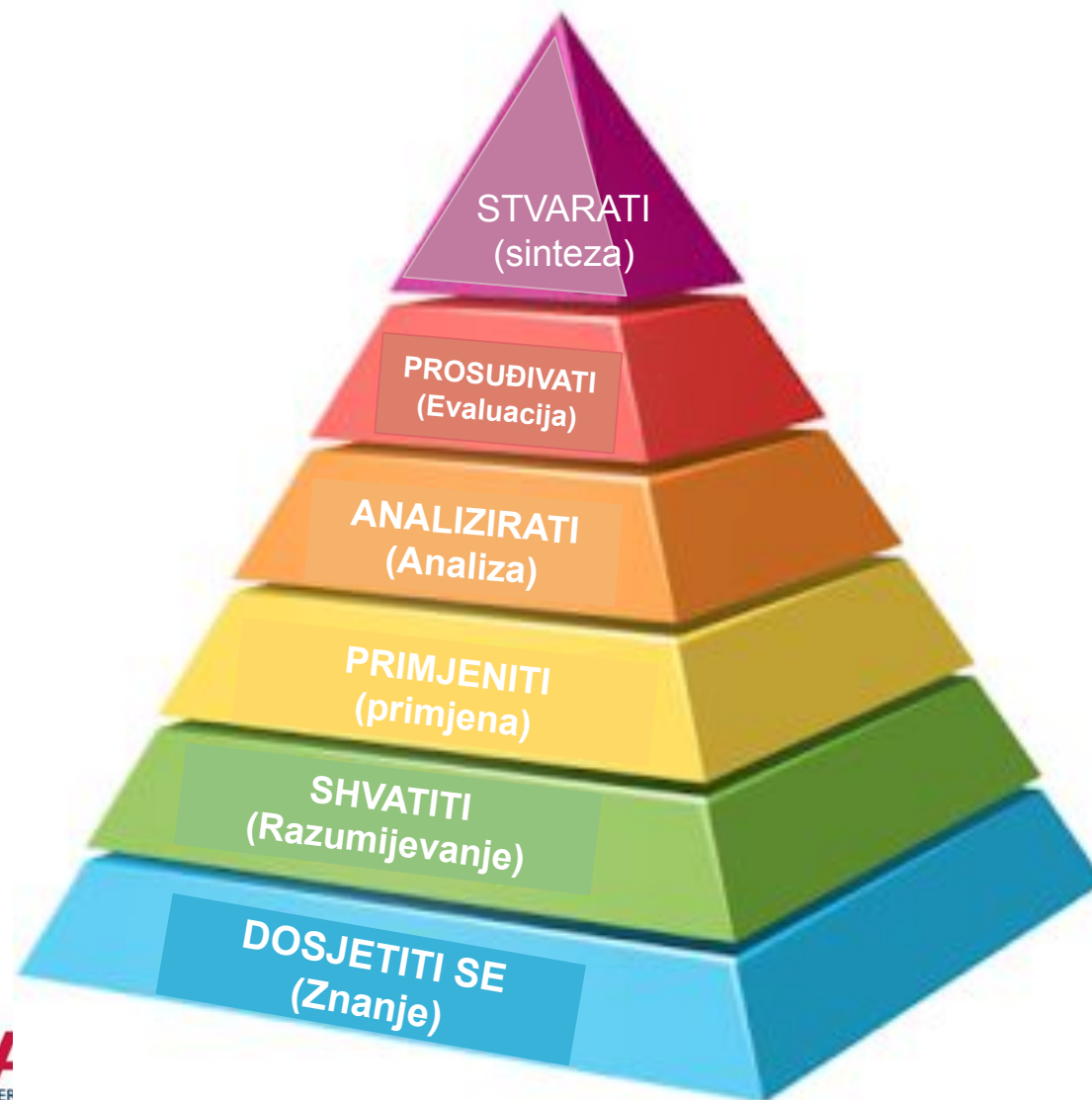
pronalaženje
različityh
puteva ...



Vir slike: <https://eurasianet.org/kyrgyzstan-distance-learning-exposes-weaknesses-of-education/>

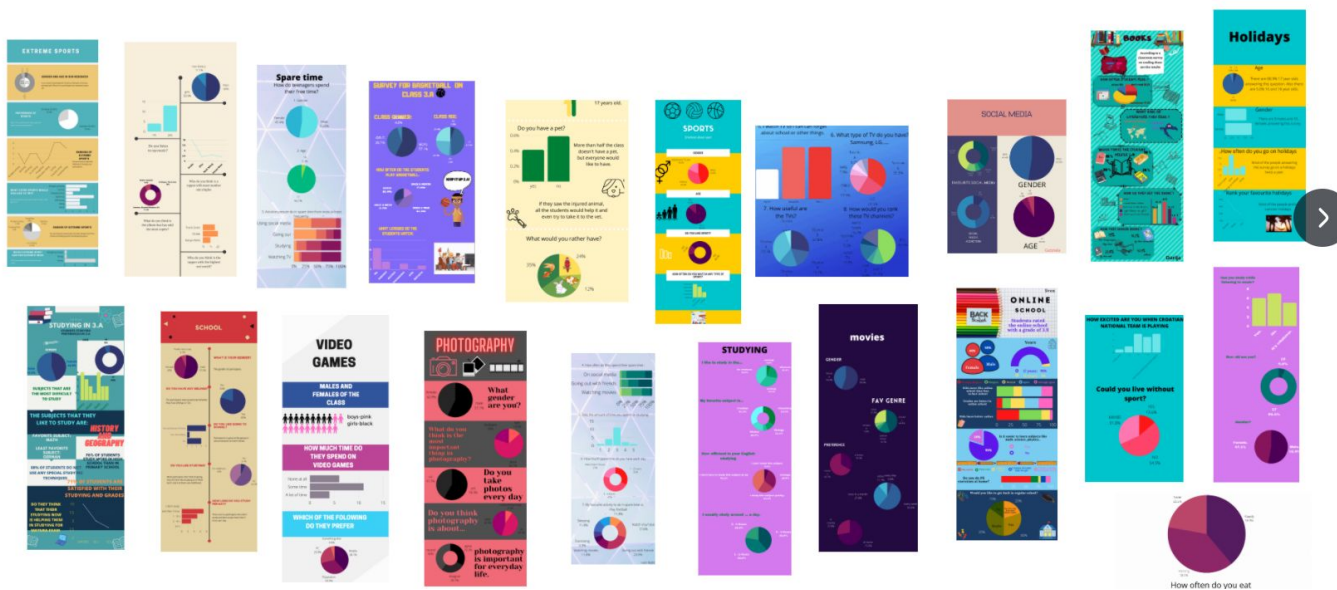


RAZINE ZNANJA. PRIMJENA BLOMOOVE TAKSONOMIJE U NASTAVI.



VIZUALNI DIGITALNI PRIKAZ - dokaz o učenju

INFOGRAPHICS





VAŽNOST VIZUALNOG



A



B



VAŽNOST VIZUALNOG



pijače z dodanimi barvili so uporabniki ocenili slajše za 10%

Clydesdale FM, Gover R, Philipsen DH, Fugardi C. The effect of color on thirst quenching, sweetness, acceptability and flavor intensity in fruit punch flavored beverages. J Food Qual. 1992;15:19–38.



VAŽNOST VIZUALNOG

VIZUALNO KOMUNICIRANJE



Vizualne
slike
možemo otkriti
za manje od
desetinke
sekunde.

Skoro

50%

vašeg mozga je
aktivno u

**vizualnoj
percepciji.**

70%

svih

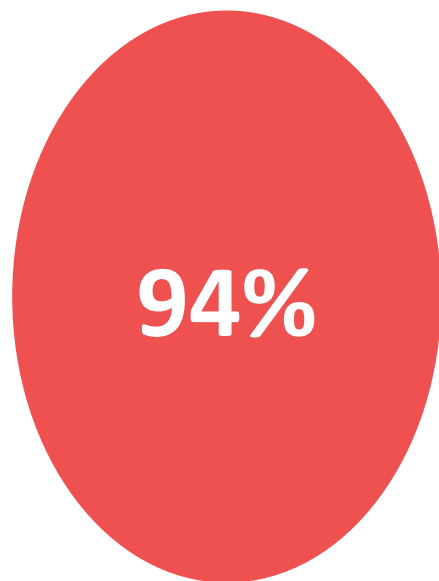
senzornih
receptora u
vašem tijelu
je u vašim
očima.



VAŽNOST VIZUALNOG

VIZUALNO KOMUNICIRANJE

Pregled postova na društvenim mrežama



post sa z vizualnim
materialom



post sa tekstem

CANVA U NASTAVI



Sadržajni aspekt

izrada plakata ili prezentacija projekata, postera, čestitki, infografika, objava na društvenoj mreži i slično

pogodan za brzu i laku izradu atraktivnog digitalnog sadržaja za nastavnike i učenike

Tehnički aspekt

omogućava izradu timova koji su u besplatnom obliku korisničkog računa ograničeni na 10 članova

omogućava unaprijed definirane predloške (poster, čestitka, infografika, prezentacija, objava na društvenoj mreži i slično) kao i mogućnost definiranja vlastitih dimenzija

PRISTUP RESURSIMA - CANVA



Resursi

Na ovoj stranici možete pronaći spisak literature i izvora, koje smo koristili za pripremu edukacije, kao i sve pripremljene materijale. Neka vam dobro posluže!

H5P – jednostavno izradite interaktivni sadržaj

H5P besplatan je alat otvorenog koda namijenjen izradi raznovrsnih interaktivnih sadržaja. Zbog svoje jednostavne uporabe, intuitivnosti i činjenice kako je ovaj alat besplatan, stekao je veliku popularnost među korisnicima koji imaju potrebu izraditi interaktivne...
već...



Canva – online grafički editor za izradu digitalnih sadržaja

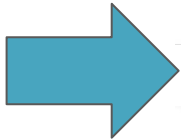
Canva je brz i jednostavan web alat za grafički dizajn. Namijenjen je osobama koje nemaju skupocjene alate niti znanje kako se njima koristiti ali bi svojim prezentacijama, posterima i infografikama željeli dati profesionalni izgled. Alat omogućava unaprijed...
već...

Matrica za reflektiranje upotrebe digitalne tehnologije

Sa željom da bi vam kroz edukaciju omogućili sistematično reflektiranje svih upotrijebljenih digitalnih alata i okruženja smo za vas pripremili matricu za koju bi željeli da je upotrebljavate kroz module. Matrica neka vas upućuje na razmatranje didaktičke...
već...

CANVA - osnovne upute za rad sa alatom

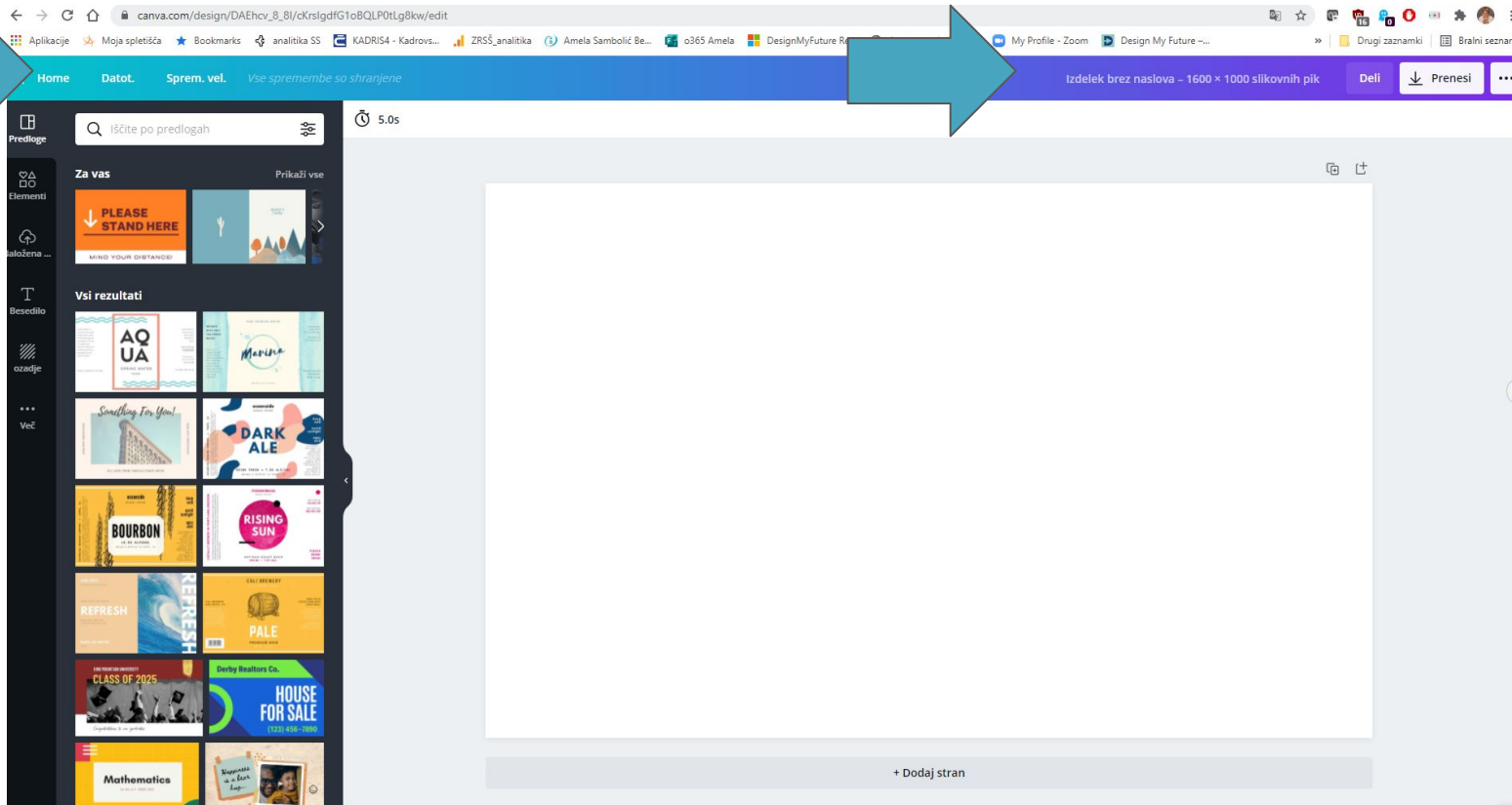
1. pristup



The screenshot shows the Canva website interface. At the top, there is a navigation bar with the Canva logo, a search bar containing "Traži u Canva", and a "Kreirajte proizvod" button. Below the navigation bar, there is a sidebar on the left with various options like "Preporučeno za vas", "Svi vaši proizvodi", and "Najnoviji proizvodi". The main content area features a "Preporučeno za vas" section with cards for "Prezentacija", "Card", and "Poster". Below this, there is a "Popularni prijedlozi za obrazovanje" section with cards for "Mathematics", "Science", "Wizer Worksheets", and "Likovna umjetnost". A search overlay is visible on the right side, showing the search term "Velikost po meri" and a list of recent search requests: "1900 x 600 piksela", "700 x 215 pik", and "1600 x 1000 piksela".

CANVA - osnovne upute za rad sa alatom

2. izrada sadržaja



The screenshot shows the Canva design tool interface. A large blue arrow on the right points down from the '2. izrada sadržaja' header to the main design area. Three smaller blue arrows on the left point to the top navigation bar, the search bar, and the template grid. The interface includes a top navigation bar with 'Home', 'Datot.', 'Sprem. vel.', and 'Vse spremembe so shranjene'. The main area displays a search bar with 'Iščite po predlogah', a grid of templates under 'Za Vas' and 'Vsi rezultati', and a large white canvas for editing. The bottom right corner has a '+ Dodaj stran' button.

CANVA - osnovne upute za rad sa alatom

3. ZRSŠ primjeri digitalnih sadržaja

Objavljeno s dovoljenjem: Online Teaching @ KIS, "Do This, Not That", Alison Yang, Licence: Creative Commons Attribution - noncommercial 4.0 International licence
<https://alisonyang.weebly.com/blog/online-teaching-do-this-not-that>



Nesočasno učenje

Učitelj učencem ustvari učno okolje, v katerem lahko učenci delajo v svojem tempu in imajo dovolj časa za učenje.



Sočasno učenje

Učitelji in učenci se srečujejo na daljavo v realnem času v videokonferenčnih sobah ali spletnih klepetalnicah.



Usmeritve učiteljem za izobraževanje na daljavo



Cilj projekta:

Cilj projekta je prispevati k zmanjšanju števila mladostnikov (od 14 do 17 let), ki predčasno zapustijo šolanje in jih opolnomočiti za premišljene izobraževalne in karierne odločitve.

Partnerji projekta:

LEEDS BECKETT UNIVERSITY, United Kingdom
 Ahead Partnership Limited, United Kingdom
 UNIVERSITETET I TROMSOE, Norway
 PIN Progresso Infantil, Portugal
 CESIE, Italy
 ZAVOD RS ZA ŠOLSTVO, Slovenia

Trajanje projekta:

2019 - 2021

Več informacij najdete na:

www.designmyfuture.eu
www.zrss.si
 @DesignMyFutureEU



Opolnomočenje mladih za premišljene izobraževalne in karierne odločitve
Design My Future



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Spodbujajte utrjevanje in razširjanje znanja

Izberite večpredstavna gradiva, ki jih vi in učenci primerno obvladate ter podpirajo pomnjenje. Z digitalnimi orodji ustvarite interaktivne učne enote.



Opredelite cilje učnih enot

Izberite večpredstavna gradiva, ki spodbujajo pridobivanje in utrjevanje znanja. Z digitalnimi orodji ustvarite interaktivne učne enote. Uporabljajte orodja, ki jih vi in učenci ustrezno obvladate.



Preizkušnje novih in nepreizkušenih orodij

Preizkušanje novih in nepoznatih orodij lahko poveča verjetnost težav pri uporabi tehnologije, tako učencem kot učitelju.



Naključne aktivnosti

Učence zaposlite z razpršenimi spletnimi dejavnostmi in ne razmišljate o ciljih, učnih dosežkih in vrednotenju znanja.

Prevod in priredba Zavod RS za šolstvo, marec 2020

UČENJE NAČRTUJEM

za daljše časovno obdobje, odgovore na spodnja vprašanja zapišem v zvezek ...

A TANULÁSOMAT MEGTERVEZEM

hosszabb időszakra, az alábbi kérdésekre való válaszaimat beírom a füzetbe...

KAJ SE BOM UČIL?

- Rad bi vedel, se naučil ...
- Za vem ...
- Moj cilj je ...

MIT FOGOK TANULNI?

- Szeretném tudni, megtanulni...
- Mit tudom...
- A célom az...

- Preberem učiteljevo navodilo in predvidim čas učenja.
- V zvezek napišem naslov nove učne teme.
- Razmislim in s svojimi besedami zapišem, kaj to znan.
- Zapišem, kaj me še posebej zanima.

- Előválassom a tanári utasítást, megtervezem a tanuláshoz szükséges időt.
- Az új téma címet beírom a füzetbe.
- Meggondolom, mit tudok már a témáról, és azt írom.
- Leírom, mi az, ami különösen érdekelt.

NATIONAL EDUCATION INSTITUTE SLOVENIA

<https://www.zrss.si/en/>

Primeri dokazov/izdelkov:

- multimedijne predstavitve (fotografija, spletna stran, film, projekcija, zvočna oddaja ...);
- medijska orodja (časopis, prospakt, oglas, strip, članek, reklama ...);
- beležke, ki so jih ustvarili učenci in lahko vključujejo samooceenjanje in vrstniško ocenjevanje, portfolio ...
- temeljna pisna besedila (spis, poročilo, pismo, novica, scenarij, pritožba, zahvala, predlog, dopis ...);
- ustna predstavitve (skleparba, eksperiment, igra vlog, dramatizacija ...);
- dokazila, ki so jih pridobili drugi (starši, drugi otroci, drugi učitelji) o tem, kaj učenci znajo/su naredili;
- visoko kvaliteten naloga, ki vključujejo medpredmetne povezave;
- vizualne predstavitve (plakat, oglasna deska, diagram, razstava ...);
- preizkus znanja za sosedice.

A bizonytettek/produktumok lehetnek:

- multimedias bemutatók (fotó, honlap, film, projekció, hangfelvétel...);
- médiatestermek (újság, prospektus, hirdetés, képregény, reklám...);
- tanulói jegyzetek, amelyek önértékelést és társértékelést is tartalmazhatnak, portfóliók...;
- alapvető írott szövegtípusok (fogalmazás, beszámoló/udatás, hír, forgatókönyv, felhívkozás, közlemény, javaslát, kéréslevegél...);
- szóbeli bemutatás (személy, kísérlet, szerepjáték, dramatizálás...);
- mások felvétel, más tanulók, más tanárok által gyűjtött bizonyítékok arról, mit tudnak/keszítettek a tanulóik;
- magasabb szintű feladatok, amelyek tantergtárgyi kapcsolatokot igényelnek;
- vizualis bemutatók (plakát, hirdetőtábla, diagram, kiállítás...);
- tudásfelmérőlap.





INDIVIDUALNI RAD

30 min

Prijavite se u Canvu i napravite maštovit i simpatičan odgovor/proizvod na pitanje **šta vas čini sretnima?**

Pri tome:

1. Zamijenite pozadinu
2. Pronađite i dodajte sliku
3. Dodajte tekst
4. Dajte ime
5. Preuzmite na svoj računar

Podijelite vezu do kartice sa ostalim učesnicima

<https://padlet.com/asambo/zrsseducanva>





MATRICA ZA REFLEKSIJU

15 min

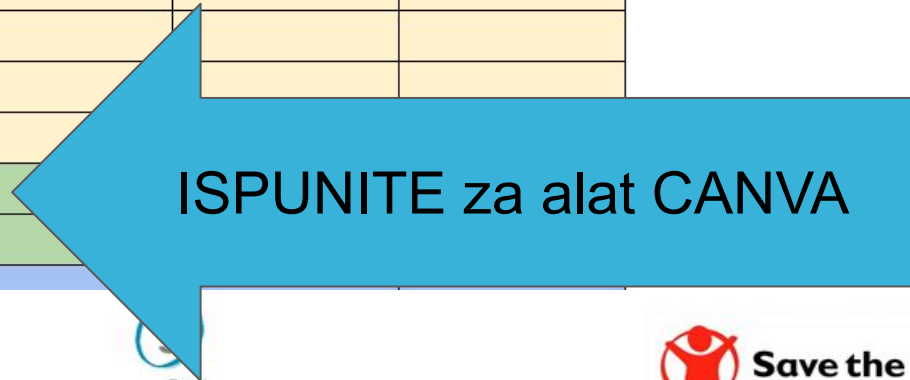
Moja refleksija upotrebe digitalne tehnologije

Uputstvo za uporabo:

Na obuci ćete biti izloženi različitim iskustvima učenja u kojima ćete upotrijebiti različite digitalne tehnologije (DT*).

Ispunite matricu. Budite fokusirani isključivo na didaktični vidik upotrebe za planiranje različitih iskustava za učenike u razredu i/ili online.

Digitalna tehnologija (DT)	U koju svrhu je bila upotrijebljena?	Šta mi se kod upotrebe ne/svida?	U koje druge svrhe bi se ta DT još mogla upotrijebiti
Google upitnik			
Tricider			
Slido			
IdeaBoardz			
Google slides			
Google document			
MS Teams			
CANVA			
H5P			
NEARBY			





INTERAKTIVAN DIGITALNI SADRŽAJ?



Omogućava učeniku interakciju s materijalom ili pripremljenim zadacima.



KATEGORIJE INTERAKTIVNOSTI

podsjetnik

za
prepoznavanje

1. *Odsustvo interaktivnosti*

2. *Interaktivnost bez povratnih informacija*

3. *Interaktivnost s povratnim informacijama*

4. *Interaktivnost za izgradnju znanja*

5. *Programirana interaktivnost*



KATEGORIJE INTERAKTIVNOSTI

1. Odsustvo interaktivnosti

Svoje

UČENJE NAČRTUJEM

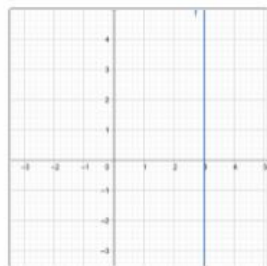
za daljše časovno obdobje, odgovore na spodnja vprašanja zapišem v zvezek ...

1	KAJ SE BOM UČIL?	<ul style="list-style-type: none">• Rad bi vedel, se naučil ...• Ze vem ...• Moj cilj je ...	<ul style="list-style-type: none">• Preberem učiteljevo navodilo in predvidim čas učenja.• V zvezek napišem naslov nove učne teme.• Razmislim in s svojimi besedami zapišem, kaj že znam.• Zapišem, kaj me še posebej zanima.
2	KAKO SE BOM UČIL?	<ul style="list-style-type: none">• Zapisal bom ...• Uporabil bom...• Naredil bom ...• V pomoč mi bo ...	<ul style="list-style-type: none">• Uporabim zvezek, učbenik, e-učbenik, delovni zvezek, splet, knjigo, atlas ...• Če bo potrebno, pokličem sošolca, učitelja ali starša (pogovor, telefon, Facebook, Skype, Viber ...).• Kar se naučim, poskusim prikazati na praktičen način, izdelati kakšen izdelek ... (pomagam si s spodnjim seznamom).• Sošolci in učitelj mi bodo pomagali oblikovati kriterije uspešnosti, s pomočjo katerih bom vedel, kdaj sem pri svojem delu uspešen.
3	KAKO MI GRE?	<ul style="list-style-type: none">• Ze znam, razumem ...• Še ne znam, ne razumem ...• Vprašal bom ...• Dopolnil bom še ...• Izdelal bom ...• V izziv mi je ...	<ul style="list-style-type: none">• Preletim gradivo, ga razdelim na dele in izpišem ključne podatke.• Zapišem, kar se moram še naučiti.• Vadim, rešujem naloge, berem, postavljam si vprašanja.• Zapišem vsaj 3 zanimiva vprašanja v zvezi s predelano temo in jih pošljem sošolcem v skupni prostor (Google drive, Padlet, forum ...).• Preverim, kaj že razumem in razmislim, kje imam še težave.• Če je potrebno, zaprosim za pomoč.• Spremljam svoje počutje ...
4	KAKO BOM ...	<ul style="list-style-type: none">• Naučil sem se ...	<ul style="list-style-type: none">• Moja predstavitev naučenega/izdelka je jasna, jedrnata, konkretna, izvirna (pozoren sem na kriterije uspešnosti).



KATEGORIJE INTERAKTIVNOSTI

3. *Interaktivnost s povratnim informacijama*



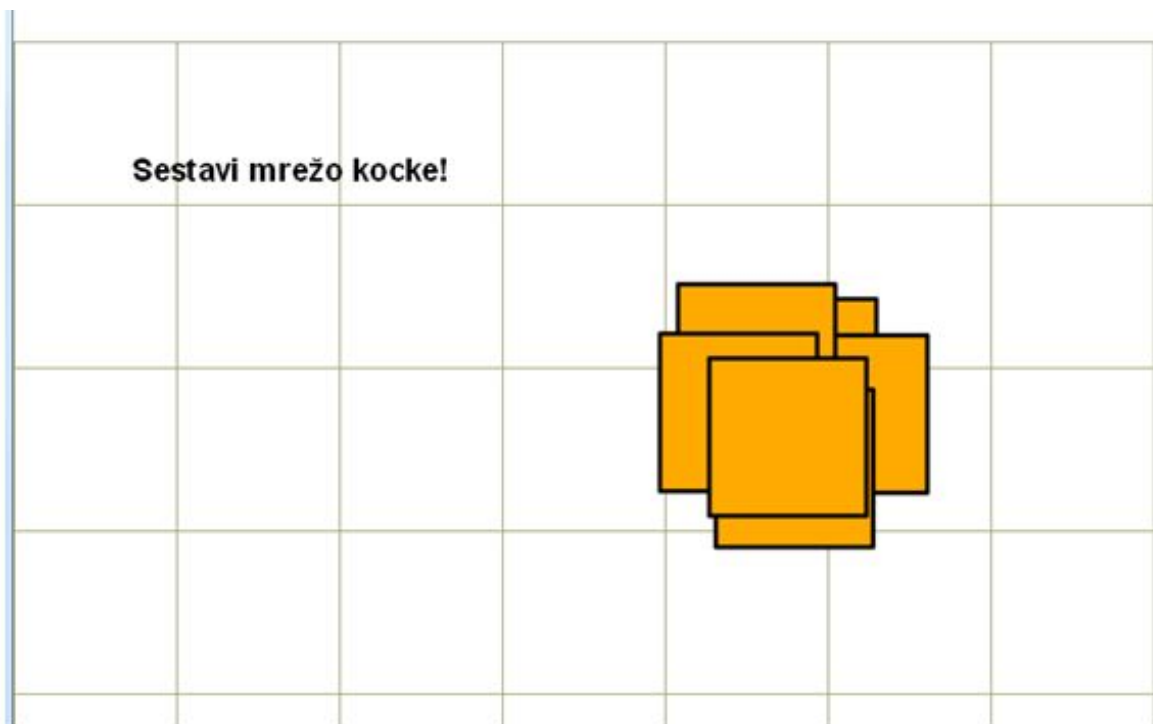
$$y = -x$$





KATEGORIJE INTERAKTIVNOSTI

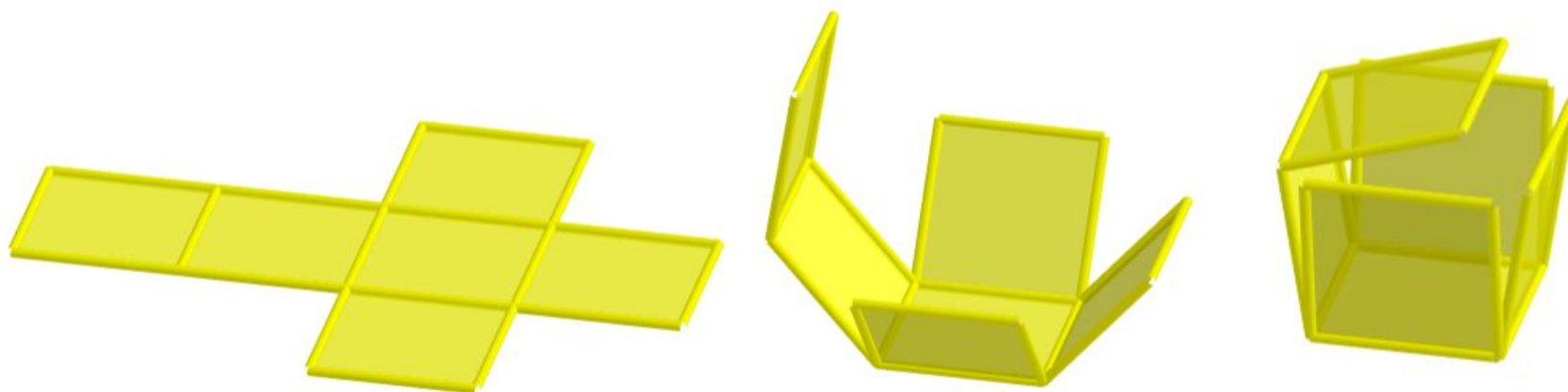
4. *Interaktivnost za izgradnju znanja*





KATEGORIJE INTERAKTIVNOSTI

5. *Programirana interaktivnost*





INDIVIDUALNI RAD

Na web stranici na linku <https://zrssedu.splet.arnes.si/primjeri-interaktivnih-sadrzaja-sa-alatom-h5p/> izaberite jedan od tri pripremljena primjera interaktivnih digitalnih sadržaja.

Isprobajte ga i u polje komentar zapišite odgovore na pitanja.

Primjeri interaktivnih sadržaja sa alatom H5P

Pred vama su tri primjera digitalnih interaktivnih sadržaja, koja su pripremljena u alatu H5P. Izaberite jedan primjer i upišite ga u polje za komentar na dnu stranice napisati:

1. Koji primjer ne izabrali za razmatranje?
2. Procijenite, koje od sadržaja interaktivnosti je izabrali primjer učinkovit (Izaberite interaktivnost bez interaktivnosti, interaktivnost bez dodatne informacije, interaktivnost sa dodatnom informacijom, interaktivnost sa dodatnom informacijom, progresivno interaktivnost)
3. Da li bih ikada bio izabran primjer prilagođen za svoje predmetno područje i unesu u svoju učionu?

PRIMJER 1: Jezički izazovi

1. Na kojem jeziku postoji najviše riječi na svijetu?

- Na madarskom
- Na estonskom
- Na njemačkom

PRIMJER 2: Elementi formativnog praćenja



PRIMJER 3: Igra memorije



Provedeno vrijeme: 0:00
Otkriveno kartica: 0

Možda li otkriti, 1 utakmica

Dodaj komentar

Prijavite se kao Anika Šimšić Begović Odjava

Komentar

30 min

HP5 U NASTAVI

Sadržajni aspekt



Tehnički aspekt

Namijenjen izradi raznovrsnih interaktivnih sadržaja: Course Presentation, Fill in the Blanks, Interactive Video, Memory Game, Documentation Tool, Quiz (Question Set), Timeline, ...

Visoko primjenjiv za nastavu različitih predmetnih područja i za sve uzraste učenika.

besplatan, stalno se azvija, njegove značajke se kontinuirano nadograđuju. Trenutno H5P omogućava više od 40 različitih izvedbi korištenja ovog alata.

Primjena u sustavu MOODLE, WORDPRESS ili Loomen unutar kojih je H5P integriran kao dodatak i dostupan kao aktivnost.

PRISTUP RESURSIMA - H5P



Resursi

Na ovoj stranici možete pronaći spisak literature i izvora, koje smo koristili za pripremu edukacije, kao i sve pripremljene materijale. Neka vam dobro posluže!



H5P – jednostavno izradite interaktivni sadržaj

H5P besplatan je alat otvorenog koda namijenjen izradi raznovrsnih interaktivnih sadržaja. Zbog svoje jednostavne uporabe, intuitivnosti i činjenice kako je ovaj alat besplatan, stekao je veliku popularnost među korisnicima koji imaju potrebu izraditi interaktivne...
več...

Canva – online grafički editor za izradu digitalnih sadržaja

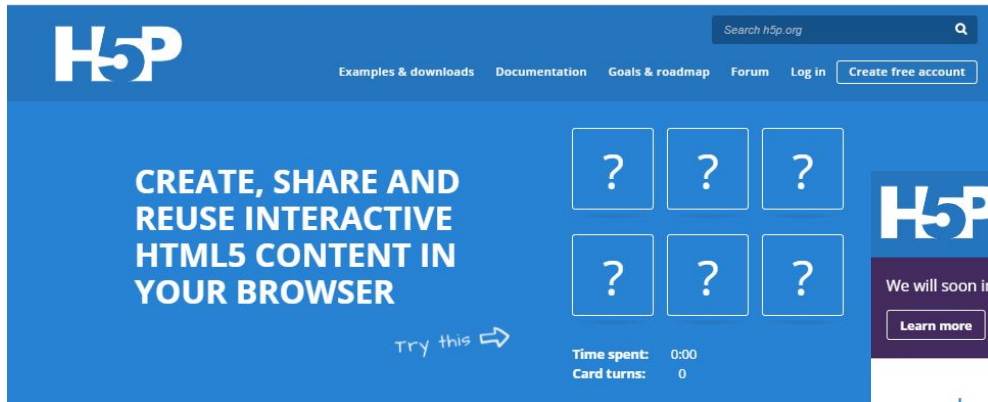
Canva je brz i jednostavan web alat za grafički dizajn. Namijenjen je osobama koje nemaju skupocjene alate niti znanje kako se njima koristiti ali bi svojim prezentacijama, posterima i infografikama željeli dati profesionalni izgled. Alat omogućava unaprijed...
več...

Matrica za reflektiranje upotrebe digitalne tehnologije

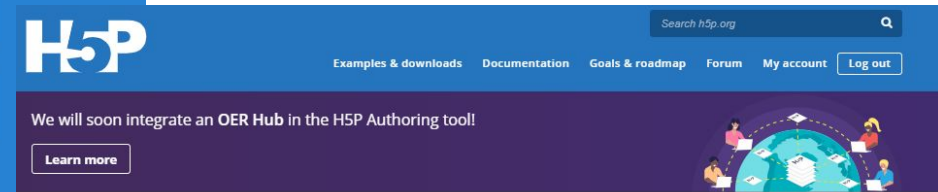
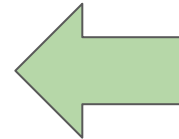
Sa željom da bi vam kroz edukaciju omogućili sistematično reflektiranje svih upotrijebljenih digitalnih alata i okruženja smo za vas pripremili matricu za koju bi željeli da je upotrebljavate kroz module. Matrica neka vas upućuje na razmatranje didaktičke...
več...

H5P - osnovne upute za rad sa alatom

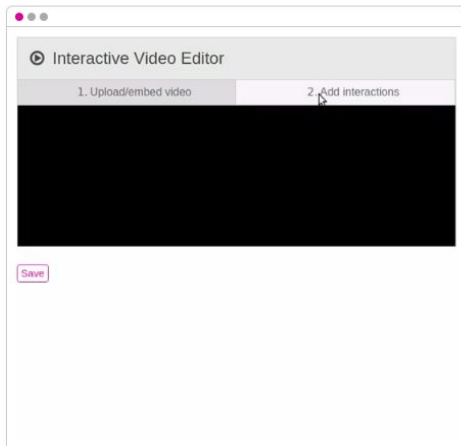
1. pristup



The screenshot shows the H5P homepage with a blue header containing the logo, navigation links (Examples & downloads, Documentation, Goals & roadmap, Forum, Log in, Create free account), and a search bar. The main content area features the text "CREATE, SHARE AND REUSE INTERACTIVE HTML5 CONTENT IN YOUR BROWSER" and a "Try this" button with a right-pointing arrow. Below this, there are two rows of three question mark icons and a statistics box showing "Time spent: 0:00" and "Card turns: 0".



This screenshot is similar to the previous one but includes a dark purple banner with the text "We will soon integrate an OER Hub in the H5P Authoring tool!" and a "Learn more" button. The banner also features an illustration of a globe with people icons.



The screenshot shows the "Interactive Video Editor" interface. It has a title bar, a toolbar with "1. Upload/embed video" and "2. Add Interactions", a large black video player area, and a "Save" button at the bottom left.

Create
Richer HTML5 Content in Existing Publishing Platforms

Share
Content Seamlessly Across Any H5P Capable Site

Reuse and modify
Content in Your Browser at Any Time

asambo

[View](#) [Edit](#) [Contents](#) [Comments](#)



asambo
Member for 3 years 9 months

[Contact User](#)

Quick Links

[Try out H5P](#)

[Latest Release Note](#)
[Content Author Tutorials](#)
[Forum](#)

Recent Content

Title	Updated	Link to edit content
InVideo z ARNES VIDEO	2020/08/26 - 09:55	edit
Predstavitev načel formativnega spremljanja in preverjanja znanja	2019/01/03 - 13:44	edit
Matematična urica #2	2018/12/17 - 14:44	edit
Matematična urica	2018/12/17 - 14:26	edit
FB ILI	2018/10/22 - 12:15	edit

[View All](#)

Recent Comments

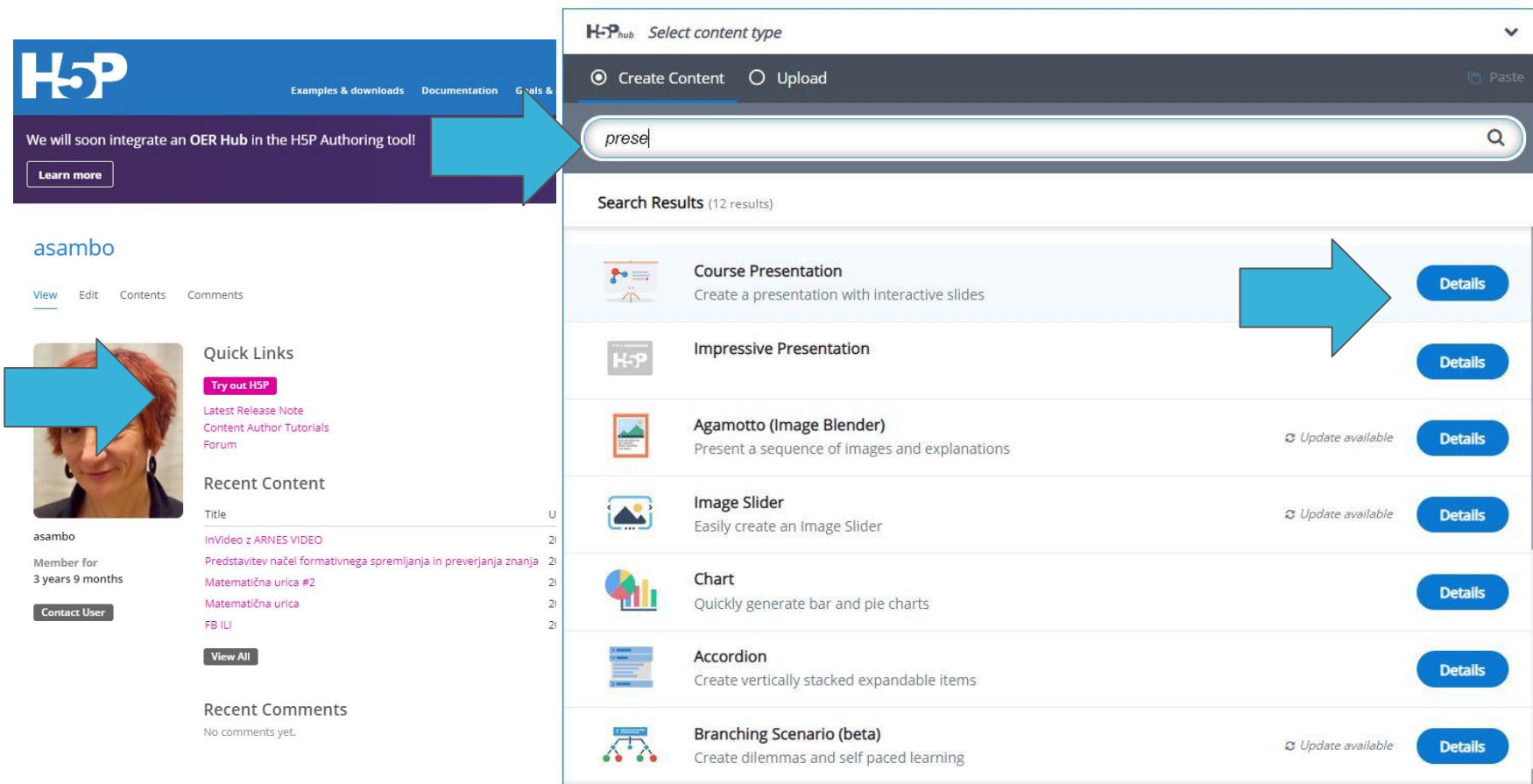
No comments yet.

Start creating rich interactive content on your own website. It's free and easy to get started.

[Get started with H5P](#)

H5P - osnovne upute za rad sa alatom

2. ponuda i odabir




The image shows a composite screenshot of the H5P interface. On the left, the user profile for 'asambo' is visible, with a blue arrow pointing from the profile picture area towards the search bar. The main part of the image is a search results window titled 'H5P hub Select content type'. The search bar contains the text 'presej'. Below the search bar, there are 12 search results listed. A blue arrow points from the 'Course Presentation' result to its 'Details' button. The results include:

- Course Presentation**: Create a presentation with interactive slides. [Details](#)
- Impressive Presentation**. [Details](#)
- Agamoto (Image Blender)**: Present a sequence of images and explanations. [Update available](#) [Details](#)
- Image Slider**: Easily create an Image Slider. [Update available](#) [Details](#)
- Chart**: Quickly generate bar and pie charts. [Details](#)
- Accordion**: Create vertically stacked expandable items. [Details](#)
- Branching Scenario (beta)**: Create dilemmas and self paced learning. [Update available](#) [Details](#)


H5P - osnovne upute za rad sa alatom


3. izrada interaktivnog digitalnog sadržaja

[Learn more](#) 

Cre

Create Inter





H5P.org prov
created on H.

Select con

Select content type

H-P_{hub}

H-P_{hub} Select conte

⊙ Cr


⊙ Create Content


hot

hot


Search

←







Create Interactive content





H5P.org provides a free service for **trying out H5P** before **installing it on your own site** or signing up for **H5P.com**. Be aware that all test c
created on H5P.org is publicly available.


Select content type


H-P_{hub} Image Hotspots

 Tutorial  Example

 Copy

 Paste & Replace

 Image Hotspots


Title * 

Used for searching, reports and copyright information

Background image *

Image shown on background.

Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must use H5P.com or host your own website with H5P.

 Add

Alternative text for background image

If the browser can't load the image this text will be displayed instead. Also used by assistive technologies.

Hotspot Icon *

Predefined icon



1. Ponovo pogledajte primjere interaktivnih digitalnih sadržaja na web stranici za podršku.
2. Prijavite se u H5P i napravite interaktivni digitalni sadržaj (na primer sa “image hotspots” kao u primjeru 2, izaberite sliku na koju ćete na bar dva mjesta dodati tekst)



MATRICA ZA REFLEKSIJU

15 min

Moja refleksija upotrebe digitalne tehnologije

Uputstvo za uporabo:

Na obuci ćete biti izloženi različitim iskustvima učenja u kojima ćete upotrijebiti različite digitalne tehnologije (DT*).

Ispunite matricu. Budite fokusirani isključivo na didaktični vidik upotrebe za planiranje različitih iskustava za učenike u razredu i/ili online.

Digitalna tehnologija (DT)	U koju svrhu je bila upotrijebljena?	Šta mi se kod upotrebe ne/svida?	U koje druge svrhe bi se ta DT još mogla upotrijebiti
Google upitnik			
Tricider			
Slido			
IdeaBoardz			
Google slides			
Google document			
MS Teams			
CANVA			
H5P			
NEARPOD			
GOOGLE			

ISPUNITE za alat H5P



ZA IZRADU INTERAKTIVNIH SADRŽAJA

OKRUŽENJA: SeeSaw, GSuite, eAsistent, Office 365, Moodle

ALATI u Moodle: Delavnica, H5P, Naloga, Forum, Kviz, Slovar, Možnost, Podatkovna zbirka, Vprašalnik, Wiki

ALATI u MS TEAMS: FlipGrid, Forms, Nearpod,...

DRUGI ALATI: Prezi, VoiceThread, Show and Tell, Flashcards Deluxe, Photomath, MindMeister, Storybird, Kahoot, Animoto Video Maker



INDIVIDUALNI RAD POSILIJE 2. MODULA

>120 min

PLANIRAJTE PO JEDNO ISKUSTVO
ZA UČENIKE UZ POMOĆU ALATA CANVA I H5P

**PODIJELITE SVOJ RAD SA DRUGIMA
U ALATU NA LINKU:**

<https://bit.ly/2MobukaBIH-podjelite>





WEB STRANICA <https://zrssedu.splet.arnes.si/resursi/>



Resursi

Na ovoj strani možete pronaći spisak literature i izvora, koje smo koristili za pripremu edukacije, kao i sve pripremljene materijale. Neka vam dobro posluže!



H5P – jednostavno izradite interaktivni sadržaj

H5P besplatan je alat otvorenog koda namijenjen izradi raznovrsnih interaktivnih sadržaja. Zbog svoje jednostavne uporabe, intuitivnosti i činjenice kako je ovaj alat besplatan, stekao je veliku popularnost među korisnicima koji imaju potrebu izraditi interaktivne...
več...



Canva – online grafički editor za izradu digitalnih sadržaja

Canva je brz i jednostavan web alat za grafički dizajn. Namijenjen je osobama koje nemaju skupocjene alate niti znanje kako se njima koristiti ali bi svojim prezentacijama, posterima i infografikama željeli dati profesionalni izgled. Alat omogućava unaprijed...
več...

Matrica za reflektiranje upotrebe digitalne tehnologije

Sa željom da bi vam kroz edukaciju omogućili sistematično reflektiranje svih upotrijebljenih digitalnih alata i okruženja smo za vas pripremili matricu za koju bi željeli da je upotrebljavate kroz module. Matrica neka vas upućuje na razmatranje didaktičke...
več...



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE



Zavod
Republike
Slovenije
za šolstvo



Save the Children



Hvala na pažnji i doviđenja do sljedećeg modula.

Ispričavamo se ako su se nam u tekstu, i među izlaganjem, prikrale nepravilnosti te se vam zahvaljujemo za razumijevanje.



Amela Sambolić Beganović
amela.sambolic-beganovic@zrss.si



Mojca Suban
mojca.suban@zrss.si



Brigita Žarkovič-Adlešič
brigita.zarkovic-adlesic@zrss.si

Gradivo je dijeljeno sa licencom:



This license allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format for noncommercial purposes only, and only so long as attribution is given to the creator. If you remix, adapt, or build upon the material, you must license the modified material under identical terms.

CC BY-NC-SA includes the following elements:

- BY – Credit must be given to the creator
- NC – Only noncommercial uses of the work are permitted
- SA – Adaptations must be shared under the same terms

<https://creativecommons.org/about/ccllicenses/>